

## PRAKTIK SOSIAL KOMUNITAS SKATEBOARD DI KOTA MADIUN

**Joko Nugroho**

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya  
[nugs09@yahoo.com](mailto:nugs09@yahoo.com)

**Refti Handini L**

Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya  
[dinibening@yahoo.co.id](mailto:dinibening@yahoo.co.id)

### Abstrak

*Skateboard* merupakan salah satu olahraga ekstrim yang digemari di kalangan anak muda. Saat ini, *skateboard* tidak lagi dipandang sebagai permainan semata, *skateboard* juga merupakan sebuah gaya hidup. Terdapat upaya penunjukan jati diri para *skater* dalam masyarakat luas melalui keterampilan *skill* yang dimiliki, serta praktik-praktik sosial yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan pendekatan struktural genetik milik Pierre Bourdieu dengan mengurai elemen habitus, modal, arena, strategi, dan praktik sosial yang ada di dalamnya. Metode yang digunakan adalah kualitatif deskriptif. Praktik-praktik sosial yang dilakukan di dalam komunitas *skateboard* berbeda-beda, karena terdapat tiga tingkatan kelas di dalam komunitas, yaitu kelas pemula (*beginner*), kelas menengah (*intermediate*), dan kelas mahir (*pro*). Kelas pemula cenderung untuk membeli peralatan *skate* bekas dan biasa karena mereka masih pada taraf belajar. Kelas menengah memilih produk lokal menyesuaikan dengan dana yang dimiliki. Kelas mahir cenderung memilih produk dan aksesoris *skateboard* impor, disamping untuk mendukung permainan yang lebih baik, mereka juga mempertimbangkan keawetan peralatan dan aksesoris *skateboard* yang dipakai.

**Kata Kunci:** Komunitas, *Skateboard*, Praktik Sosial

### Abstract

Skateboard is one of the extreme sports are popular among young people. Today, skateboarding is no longer regarded as a mere game, skateboarding is also a lifestyle. There are efforts to skater identity designation in the wider community through the skills possessed skills, and social practices are carried out. This study uses genetic structural approach belongs to Pierre Bourdieu to parse elements of habitus, capital, arena, strategies, and social practices that exist in it. The method used is descriptive qualitative. Social practices are carried out in the skateboard community is different, because there are three levels of classes in the community, namely the beginner class, middle class (*intermediate*), and advanced classes (*pro*). Beginners class tend to buy second-hand equipment and regular skate because, they are still in the early stages of learning. The middle class (*intermediate*) choose local products conform with the funds held. Advanced classes (*pro*) tend to choose products and accessories imported artificial skateboard, in addition to supporting a better game, they also consider the durability of the equipment and accessories that used to play skateboard.

**Keywords:** Community, *Skateboard*, Social Practice.

### PENDAHULUAN

Perkembangan industri dan perdagangan yang ada di Kota Madiun, mendorong semakin banyaknya investor-investor yang masuk untuk mendirikan berbagai macam sentra perdagangan seperti ruko (rumah toko) dan juga pusat perbelanjaan (*mall*). Dengan berdirinya pusat-pusat perbelanjaan seperti: *Sri Ratu*, *Plaza Madiun*, *Timbul Jaya Plaza*, *President Plaza*, *Carrefour*, dan *Sun City*, mengubah pola konsumsi masyarakat yang sebelumnya rasional, menjadi irasional atau konsumtif. Masyarakat tidak lagi berbelanja sesuai dengan kebutuhan mereka,

namun lebih dari itu belanja merupakan sebuah hobi baru. Anak muda di Madiun seringkali menghabiskan waktu di *mall* seperti *Sun City* untuk *shopping* atau hanya sekedar jalan-jalan. Daya tarik utama *mall* ini adalah toko olahraga atau *Sport Station* yang tidak dijumpai di *mall* yang lainnya.

Produk-produk olahraga dan sepatu yang ditawarkan oleh *Sport Station* mampu menumbuhkan kegemaran berolahraga bagi masyarakat Madiun. Pengunjung yang paling banyak dalam *Sport Station* adalah anak muda, karena mereka berburu sepatu yang belum mereka jumpai sebelumnya. Berbagai macam produk sepatu *jogging*, *basket*, *skate*, *casual*, *fitness*, dan

lain-lain tersedia di sana. Oleh karena produk sepatu dan perlengkapan olahraga cukup lengkap di *Sport Station*, maka bermunculan klub-klub olahraga seperti: klub sepatu roda (*in-line skate*), klub basket Tri Dharma Madiun, klub sepak bola Stadion Wilis, klub *skateboard* (*Madiun Skateboarder*), dan klub olahraga lainnya.

Klub atau komunitas sepatu roda (*in-line skate*) dan *skateboard* muncul karena, anak muda di Madiun ingin merasakan sensasi baru dalam berolahraga. Selama ini, mereka hanya terbiasa dengan olahraga sepak bola dan bola basket. Mereka jenuh dengan olahraga yang dominan, oleh karena itu olahraga sepatu roda dan *skateboard* mulai banyak peminatnya. Olahraga sepatu roda banyak dijumpai di Alun-alun, sedangkan untuk *skateboard* berpusat di Taman Bantaran. Pecinta sepatu roda cukup mudah dalam mencari perlengkapan sepatu roda bila dibandingkan dengan pecinta *skateboard*, karena di *Sport Station* perlengkapan bersepatu roda mudah untuk didapatkan.

Komunitas *skateboard* harus bersusah payah dalam memenuhi hobi mereka. Terbatasnya stok peralatan *skateboard* yang disediakan di *Sport Station*, mendorong komunitas untuk pergi ke luar kota demi mencari *skateshop* yang menjual peralatan *skate* lengkap. Komunitas *skateboard* berupaya menunjukkan eksistensi mereka dengan bermain *skate* di jalan raya, perempatan gang, serta di area-area kosong yang telah ditinggal oleh penghuninya. Konflik antara komunitas dan Pemerintah Kota pun terjadi. Komunitas *skateboard* menjadikan area parkir di dekat *Plaza Madiun* sebagai *basecamp* untuk berkumpul dan berlatih bersama, sehingga seringkali mengganggu para pengunjung *mall*.

Semenjak peristiwa konflik tersebut, Pemerintah Kota resmi melarang komunitas untuk bermain *skateboard* di sekitaran area *mall*, dan menyediakan tempat khusus bermain *skateboard* di Taman Bantaran Madiun. Berawal dari kasus penyalahgunaan lahan parkir serta jerih payah komunitas dalam mendapatkan perlengkapan bermain *skateboard*, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai praktik sosial komunitas *skateboard* di Kota Madiun.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Lexy J. Moleong, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. (Moleong, 2006 : 6). Pendekatan yang digunakan adalah struktural genetis dengan mengurai habitus, modal, arena,

strategi, dan praktik-praktik yang ada di dalam komunitas *skateboard* di Madiun.

Teknik *purposive* digunakan dalam memilih subjek penelitian, dengan pertimbangan usia subjek antara 17-25 tahun, serta kemampuan subjek dalam menguasai trik dasar bermain *skateboard*, yaitu *ollie*, *tic-tac*, dan *kickflip*. Penggalan data menggunakan pengamatan berpartisipasi (*partisipant observer*) dan wawancara. Peneliti ikut langsung dalam bermain *skateboard* bersama rekan-rekan *skateboarder* dalam memperelajari trik yang biasa dilakukan. Hambatan yang dialami selama penelitian berlangsung adalah peneliti kurang terampil dalam menguasai trik-trik dasar dalam bermain *skateboard*, sehingga seringkali terjatuh. Upaya yang dilakukan peneliti dalam mengatasi masalah tersebut adalah dengan memperbanyak waktu berlatih serta meminta diajarkan langsung kepada kelompok *pro* mengenai posisi badan, kaki, dan teknik yang benar dalam melakukan salah satu trik, misalnya saja trik *ollie*.

Pengumpulan data selanjutnya selain dengan observasi berpartisipasi, peneliti melakukan wawancara dengan semua *skateboarder*, baik *skateboarder* kelas pemula (*beginner*), menengah (*intermediate*), maupun yang sudah mahir (*pro*). Teknik wawancara dilakukan agar diperoleh kedalaman data. Wawancara bebas dilakukan dengan tidak selalu terpaku pada pedoman wawancara yang telah disusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan data. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Pengumpulan data secara sekunder juga dilakukan melalui foto atau dokumentasi sebagai pendukung data primer yang telah didapat. Foto dokumentasi serta rekaman yang didapat sebagai data tambahan untuk diolah dalam *draft* temuan data. Foto dan rekaman sangat erat hubungannya dengan praktik-praktik sosial yang dilakukan oleh komunitas *skateboard* mengenai pemilihan papan, sepatu, *t-shirt*, aksesoris yang digunakan, serta bagaimana mereka mendapatkan peralatan-peralatan tersebut.

Penelitian mengenai “Praktik Sosial Komunitas *Skateboard* Di Kota Madiun” ini berlokasi di Madiun, tepatnya di Taman Bantaran Kali Madiun. Alasan memilih lokasi di Taman Bantaran karena, taman ini adalah tempat utama (*basecamp*) yang baru bagi komunitas *skateboard* untuk berkumpul dan berlatih bersama, setelah terjadi konflik antara komunitas dengan Pemerintah Kota Madiun. Sementara itu, waktu penelitian ini dilakukan pada bulan Juli, September dan Oktober 2014.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian yang dilakukan dengan mewawancarai 10 subjek penelitian yang tergabung dalam komunitas *skateboard* di Kota Madiun, menghasilkan klasifikasi 3 kelas yang berbeda. Pengelompokan kelas didasarkan atas kemampuan atau *skill* yang dimiliki oleh tiap-tiap anggotanya. Kelas pertama adalah kelas pemula (*beginner*), kelas kedua adalah kelas menengah (*intermediate*), dan kelas ketiga adalah kelas mahir (*pro*).

Pengelompokan kelas ini tidak mempengaruhi habitus yang telah terbentuk di dalam komunitas, karena semua anggota komunitas memiliki habitus yang sama, sehingga habitus tersebut menjadi fenomena kolektif dalam komunitas *skateboard* di Madiun. Habitus-habitus tersebut antara lain sebagai berikut:

### Habitus Peringatan Hari Skateboard Sedunia (Skateboarding Day)

Tanggal 21 Juni merupakan tanggal yang istimewa bagi para *skateboarder* baik dari dalam maupun luar negeri, karena setiap tanggal 21 Juni resmi ditetapkan sebagai hari *skateboarding day* sedunia. Para *skater* di berbagai penjuru dunia turun ke jalan-jalan untuk merayakan hari *skateboarding day* dengan bermain *skate* secara massal. Pada mulanya, *skateboarding day* atau *go skateboarding day* adalah hari libur resmi dari dunia *skateboarding* yang pertama kali dilaksanakan pada tanggal 21 Juni tahun 2003 yang lalu. California merupakan pelopor pertama dalam merayakan hari *skateboarding day* dengan mengadakan pesta *barbeque* dan bermain *skateboard* bersama-sama.

Komunitas *skateboard* di Kota Madiun juga memiliki tradisi unik dalam merayakan hari *skateboarding day*. Komunitas mengundang kelompok *skateboarder* yang berasal dari sekitaran Kota Madiun, baik dari Ponorogo, Ngawi, dan Magetan untuk berkumpul di Madiun dan mengadakan *skate session* bersama-sama di *skatepark* Taman Bantaran. Acara *skate session* bersama-sama ini rutin dilakukan setiap tahunnya. Mengenai tempat bermain, akan dilakukan secara acak dan bergilir baik itu di Kota Madiun, Ponorogo, Ngawi, atau Magetan. Bersama-sama, para *skater* meluapkan kegembiraan mereka dengan melakukan demo trik, serta menunjukkan kreativitas masing-masing. Demo trik umumnya dilakukan dengan aturan: salah seorang *skater* melakukan contoh trik terbaik yang dimilikinya, kemudian *skater* lain menirukan trik tersebut. Siapa saja yang mampu melakukan trik yang telah dicontohkan dengan baik dan sempurna, maka mendapatkan giliran selanjutnya untuk melakukan trik yang harus dilakukan oleh *skater* lainnya.

### Habitus Nge-Trip Luar Kota dan Check Spot

Komunitas *skater* Madiun memiliki ciri khas lain yang secara tidak langsung membedakan dengan kelompok *skater* luar kota lainnya. Kecenderungan memakai papan *skate* dengan ukuran besar yaitu papan dengan ukuran lebar antara 8 hingga 8,5 inci, sehingga banyak *skater* luar kota yang sudah hafal dengan ciri-ciri anak *skater* dari Madiun.

Kebiasaan lain yang sering dilakukan oleh komunitas *skater* Madiun adalah sering bepergian bersama keluar kota (*trip*), misalnya ke Jogja. Saat bepergian, mereka membawa papan *skate* masing-masing, serta mencari tempat-tempat atau lokasi baru untuk melakukan *check spot*. *Check spot* adalah semacam kegiatan bermain *skate* dengan mengulik beberapa trik yang telah dikuasai, namun tidak pada *skate park* pada umumnya.

*Check spot* lebih mengarah pada *out door*, seperti di jalan-jalan atau lokasi yang baru dijumpai. Kegiatan *check spot* biasanya dilakukan untuk promosi *video skate* dan bersilaturahmi dengan kelompok *skateboarder* lokal. Mempererat persaudaraan dengan *skater* lain dan *having fun* perlu dilakukan untuk menguatkan solidaritas dan mendapat pengakuan dari komunitas *skateboarder* yang lain.

### Habitus di Luar Lingkup Bermain Skateboard

Tidak hanya berfokus pada bermain *skateboard* saja, ada kebiasaan lain yang sering dilakukan oleh anggota komunitas *skateboard* di Kota Madiun, yaitu nongkrong dan ngopi bersama. Kegiatan nongkrong dan ngopi biasa dilakukan setelah selesai latihan bersama, atau saat komunitas tidak sedang berlatih. Berlatih *skateboard* terus-menerus tentu saja menjenuhkan, oleh karena itu ada saat-saat dimana komunitas ini harus berlibur sejenak untuk mengembalikan *mood* yang hilang. Alasan lain komunitas libur bermain *skate* karena, *skatepark* seringkali rusak dan perlu waktu dalam perbaikan. Kegiatan nongkrong dan ngopi ini biasa dilakukan di warung kopi yang ada di sekitar Taman Bantaran Kali Madiun atau di warung kopi yang ada di Alun-alun.

Kegiatan lain yang dilakukan selain nongkrong dan ngopi, komunitas ini juga sering berkumpul untuk latihan *band* bersama. Latihan nge-*band* dilakukan untuk persiapan mengikuti festival *band* yang diadakan di luar kota. *Genre* musik yang dipilih yaitu *underground*, *skate-punk*, dan *punk-ska*. Musik *punk* dan *ska* seringkali menjadi musik favorit karena, mampu membangkitkan semangat rekan-rekan dalam bermain *skateboard*.

Kegiatan berkumpul bersama tidak hanya pada saat nongkrong dan ngopi saja. Anggota biasa berkumpul di salah satu kontrakan teman mereka, yaitu Stefanus atau yang akrab dipanggil "Minus". Mereka berkumpul dan



membantu minus mendesain kaos lokal “*Kornak*” yang dia buat. Saling diskusi dalam menentukan motif dan gambar sablon yang akan diambil, rekan-rekan juga membantu Minus untuk *share* kaos tersebut di media sosial seperti *Instagram*.

### **Pertarungan Modal dan Strategi dalam Mempertahankan atau Memperbaiki Modal**

Ranah merupakan arena kekuatan yang di dalamnya terdapat upaya perjuangan untuk memperebutkan sumber daya (modal) dan juga demi memperoleh akses tertentu yang dekat dengan hierarki kekuasaan. Ranah juga merupakan arena pertarungan di mana mereka yang menempatnya dapat mempertahankan atau mengubah konfigurasi kekuasaan yang ada. Struktur ranah yang membimbing dan memberikan strategi bagi penghuni posisi, baik individu maupun kelompok, untuk melindungi atau meningkatkan posisi mereka dalam kaitannya dengan jenjang pencapaian sosial. Konsep ranah tak bisa dilepaskan dari ruang sosial (*social space*) yang mengacu pada keseluruhan konsepsi tentang dunia sosial. (Fashri, 2014 : 106).

*Social space* adalah keseluruhan kelas dalam komunitas *skateboard* itu sendiri, baik kelas pemula (*beginner*), menengah (*intermediate*), dan kelas mahir (*pro*). Sedangkan arena pertarungan adalah saat di mana semua kelas bertemu dan saling beradu memperebutkan atau mempertahankan modal baik di saat mereka berlatih bersama atau pada saat mengikuti *event* kejuaraan *skateboard*. Modal merupakan hal yang sangat berperan penting dalam mempertahankan posisi dalam arena pertarungan. Setidaknya ada empat modal utama yang ada dalam lingkup permainan *skateboard*, antara lain: modal ekonomi, modal budaya, modal sosial, dan modal simbolik.

Modal ekonomi diukur dari sumber pendapatan yang diperoleh kelompok dalam memenuhi kebutuhan akan pembelian alat-alat *skateboard*. Modal budaya atau pengetahuan mencakup seberapa jauh kelompok memahami dunia *skateboarding*. Dalam modal budaya ini, peneliti lebih menekankan seberapa jauh anggota kelompok memahami hal-hal yang berhubungan dengan dunia *skateboard*, serta seberapa banyak akumulasi trik yang dikuasai.

Modal sosial berhubungan dengan relasi-relasi jaringan yang diperoleh dalam dunia *skate*, misalnya teman *skater* baik dalam kota maupun luar kota. Semakin banyak jaringan pertemanan, maka semakin baik. Modal simbolik umumnya berhubungan dengan aksesoris *skateboard* yang digunakan. Dalam modal simbolik ini, peneliti mengkaitkan dengan aksesoris atau peralatan yang dipakai oleh masing-masing kelompok atau kelas. Semakin ber-merk aksesoris yang dipakai serta aksesoris

yang dipakai tersebut asli (*original*), maka *prestise* yang didapat juga semakin tinggi.

Strategi digunakan oleh kelompok dalam mempertahankan atau memperbaiki modal berdasarkan pada jumlah modal yang dimiliki dan struktur modal dalam posisinya di ruang sosial. Jika mereka berada dalam posisi dominan, maka strategi diarahkan kepada upaya melestarikan dan mempertahankan status. Mereka yang didominasi mengubah distribusi modal, aturan main dan posisi-posisinya sehingga terjadi kenaikan jenjang sosial. Kesempatan menang atau kalah bergantung pada penguasaan para pelaku atas modal dan posisi-posisi yang ditempati mereka dalam struktur kekuasaan. (Fashri, 2014 : 112).

Tiap-tiap kelas dalam komunitas *skateboard* memiliki strategi tersendiri dalam mempertahankan atau memperbaiki modal yang telah mereka miliki. Dalam pengambilan strategi ini, peneliti mengelompokkan kelas tersebut menjadi tiga yaitu: (a) kelas pertama dengan dominasi kuat, (b) kelas kedua dengan dominasi sedang, dan (c) kelas ketiga dengan dominasi lemah. Kelas pertama dengan dominasi kuat ditempati oleh kelompok mahir (*pro*). Dalam kelompok ini, anggota memiliki modal yang kuat, baik secara ekonomi, sosial, pengetahuan dan simbolik. Semua anggota telah bekerja, sehingga dalam pemilihan aksesoris *skate* (modal simbolik) memilih produk *import*. Anggota sudah lama bermain *skate* antara 3-4 tahun, sehingga paham betul mengenai dunia *skateboarding* dan menguasai variasi trik yang bermacam-macam. Modal sosial yang didapat juga kuat karena sering mengikuti *event* dan mendapatkan banyak relasi *skater* dari luar kota. Dalam kategori ini, kelompok cenderung lebih mempertahankan modal dan posisi sebagai kelas pendominasi.

Kelas selanjutnya adalah kelas dominasi sedang yang ditempati oleh kelompok *skater* dengan *skill* menengah (*intermediate*). Dalam kelas ini, sebagian anggota masih berstatus pelajar, dan baru selesai menamatkan kuliah. Oleh karena itu, dalam pemilihan aksesoris *skate*, anggota cenderung membeli perlengkapan *skate* produk lokal. Modal sosial atau relasi yang didapat masih belum meluas karena hanya sebagian anggota saja yang pernah mengikuti *event* perlombaan *skateboard*.

Pengetahuan mengenai dunia *skateboard* terbilang cukup. Anggota sudah lama bermain *skate* antara 1-2 tahunan, namun trik yang dikuasai masih terbatas. Belum ada variasi trik yang baru, hanya sebatas trik *flip*, *ollie*, dan *grinding* yang sederhana. Strategi yang harus dilakukan dalam kelas ini adalah mengubah pola permainan dengan berlatih giat memperbanyak variasi trik. Semua anggota harus memberanikan diri untuk mengikuti setiap *event* yang ada, sehingga mampu

menjaring relasi yang lebih banyak dengan *skater-skater* luar kota.

Kelas terakhir dengan dominasi lemah ditempati oleh kelompok pemula (*beginner*). Dalam kelompok ini, mayoritas anggota adalah pelajar, sehingga modal ekonomi masih lemah dengan bergantung dari ekonomi orang tua. Aksesoris yang dipakai mayoritas produk lokal atau *kw*. Modal sosial yang dimiliki sangat lemah, karena semua anggota belum pernah mengikuti *event*, sehingga relasi dan pengalaman bermain *skate* sangat kurang. Anggota kelompok *skate* ini baru bergabung sekitar 3-10 bulan, sehingga trik yang dikuasai hanya trik-trik dasar yaitu *ollie*, *tic-tac*, dan sebagian *flip*. Modal pengetahuan yang dimiliki sangat terbatas.

Kelompok pemula adalah kelompok yang terdominasi, sehingga strategi yang layak diterapkan dalam kelompok ini adalah dengan banyak bergaul dengan kalangan kelompok-kelompok kelas *intermediate* dan *pro*. Memperbanyak berbincang-bincang dan menggali informasi lebih mengenai dunia *skateboard*, baik pada saat latihan atau pada saat santai seperti ngopi bersama. Frekuensi jadwal latihan kelompok juga harus diperbanyak dengan mengundang *skateboarder* dari kelas menengah atau kelas *pro* untuk mengajarkan trik *skateboard* yang baik.

#### **Praktik Sosial dalam Komunitas Skateboard di Kota Madiun**

Praktik sosial memiliki karakteristik penting agar praktik-praktik tersebut dapat berjalan dengan semestinya. Sebuah praktik terjadi karena, adanya ruang dan waktu. (Mutahir, 2011 : 57). Interaksi yang terjadi setiap hari antar-kelas dalam komunitas *skate*, memunculkan beberapa praktik. Praktik-praktik ini pada umumnya berhubungan dengan cara pemilihan papan *skateboard*, aksesoris *skateboard*, pembelian sepatu dan juga kaos yang memiliki label atau logo *skateboard*. Setiap kelas dalam komunitas memiliki cara pandang tersendiri dalam melakukan praktik tersebut. Kelompok pemula cenderung memakai barang-barang *second* atau *kw*, karena masih dalam taraf belajar. Kelompok menengah (*intermediate*), cenderung memilih barang produk lokal menyesuaikan dengan dana yang dimiliki. Kelompok mahir (*pro*), cenderung memakai produk-produk *import* untuk mendukung permainan yang lebih baik, serta mempertimbangkan segi keawetan papan dan aksesoris.

Ada kalanya praktik-praktik tersebut bergeser karena, faktor tingkatan ekonomi keluarga. Anggota pada tingkat ekonomi lemah akan memilih produk yang disesuaikan dengan dana yang dimiliki. Anggota pada tingkat ekonomi sedang cenderung memilih produk buatan lokal, sedangkan anggota pada tingkatan ekonomi kuat memilih produk buatan *import*.

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil temuan data yang didapat pada bab analisis data, peneliti menyimpulkan beberapa poin mengenai praktik sosial komunitas *skateboard* yang ada di Madiun. Habitus merupakan fenomena kolektif bersama, oleh karena itu di dalam komunitas muncul beberapa habitus. Habitus tersebut antara lain: Habitus peringatan hari *skateboarding day* yang diperingati semua anggota dalam komunitas setiap tanggal 21 Juni. Habitus *nge-trip* dan *check spot* yang dilakukan setiap 3 bulan atau pada saat pergantian tahun. Dalam habitus ini, komunitas berlibur ke luar kota dan bertemu dengan kelompok *skater* lokal untuk mengadakan *gathering* atau silaturahmi. Selain dari habitus-habitus dalam bermain *skateboard*, terdapat beberapa habitus di luar lingkup bermain *skateboard*, yaitu: nongkrong dan minum kopi bersama, bermain *band*, serta mendesain dan mempromosikan produk kaos *skateboard* lokal.

Komunitas *skateboard* di Kota Madiun, terbagi menjadi tiga tingkatan kelas berdasarkan kemampuan atau *skill* yang dimiliki oleh tiap-tiap anggotanya. Kelas-kelas tersebut adalah: kelas pemula (*beginner*), kelas menengah (*intermediate*), dan kelas mahir (*pro*). Diperlukan strategi yang berbeda bagi tiap-tiap kelas dalam mempertahankan atau menaikkan posisi dan modal yang dimiliki. Kelas pemula adalah kelas yang terdominasi, oleh karena itu strategi yang layak dilakukan pada kelas ini adalah memperbanyak bergaul dengan kelas *intermediate* dan *pro* untuk menambah wawasan seputar dunia *skateboarding* maupun teknik menguasai trik yang baik.

Kelas kedua ditempati oleh kelompok kelas menengah (*intermediate*). Pada tingkatan kelas ini, beberapa anggota kelompok mampu memberikan dominasi pada kelompok kelas pemula, namun tidak cukup kuat bila dibandingkan dengan dominasi yang diberikan pada kelompok *pro*. Oleh karena itu, strategi yang ideal dilakukan oleh kelompok menengah ini adalah merubah pola permainan dengan memperbanyak variasi trik, serta aktif mengikuti setiap *event* yang ada untuk menambah pengalaman dan relasi baru.

Kelas terakhir dengan dominasi kuat ditempati oleh kelompok mahir (*pro*). Pada tingkatan kelas ini, anggota sangat ideal untuk melakukan dominasi pada kelas pemula maupun *intermediate*. Modal yang dimiliki, baik modal ekonomi, simbolik, pengetahuan, dan modal sosial kuat. Anggota sudah lama bermain *skateboard*, sehingga relasi dan pengetahuan mengenai *skate* sangat luas. Oleh karena itu, kelas *pro* cenderung mempertahankan posisi untuk mendominasi permainan *skateboard* dalam arena permainan ataupun *event* perlombaan.

Praktik-praktik yang terjadi dalam komunitas secara umum berkenaan dengan bagaimana cara mendapatkan perlengkapan *skate*, seperti: papan *skateboard*, pemilihan papan *skate* buatan lokal maupun luar, pembelian sepatu, kaos, serta aksesoris *skateboard* lainnya. Semua kelas dalam komunitas mendapatkan papan *skateboard* beserta dengan aksesoris *skate* seperti *bearings*, *trucks*, *wheels*, *griptape*, dan lain-lain berasal dari *skateshop* yang ada di luar kota.

Kota Madiun belum terdapat toko khusus yang menjual perlengkapan *skate* secara lengkap, sehingga komunitas terpaksa membeli perlengkapan di *Endemik* atau *Predator skateshop* di Jogja, *Invisible* di Kota Malang, atau di *Holy skateshop* yang ada di Kota Surabaya. Apabila tidak ada waktu untuk berkunjung ke luar kota, komunitas sering melakukan pembelian perlengkapan secara *online*.

Setiap kelompok dalam komunitas secara umum memiliki pola pandang yang berbeda dalam membeli perlengkapan *skate*. Kelas pemula terbiasa membeli peralatan *skate* yang biasa karena, masih pada tahap belajar. Naik pada tingkatan berikutnya, kelas menengah (*intermediate*) memilih untuk membeli produk lokal. Kelas mahir (*pro*) cenderung untuk membeli produk-produk *import*, karena mempertimbangkan keawetan dan kenyamanan, serta menunjang permainan *skateboard* yang lebih baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Fashri, Fauzi. 2014. *Pierre Bourdieu: Menyingkap Kuasa Simbol*. Yogyakarta : Jalasutra.
- Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi, Cetakan Kedua puluh dua*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Mutahir, Arizal. 2011. *Intelektual Kolektif Pierre Bourdieu*. Jogjakarta : Kreasi Kencana.

#### Sumber Online :

- Sejarah Go Skateboarding Day. (Online). (<http://www.langitberita.com/lifestyle/57787/inilah-sejarah-dibalik-skateboarding-day/>). Diakses pada tanggal 17 November 2014).